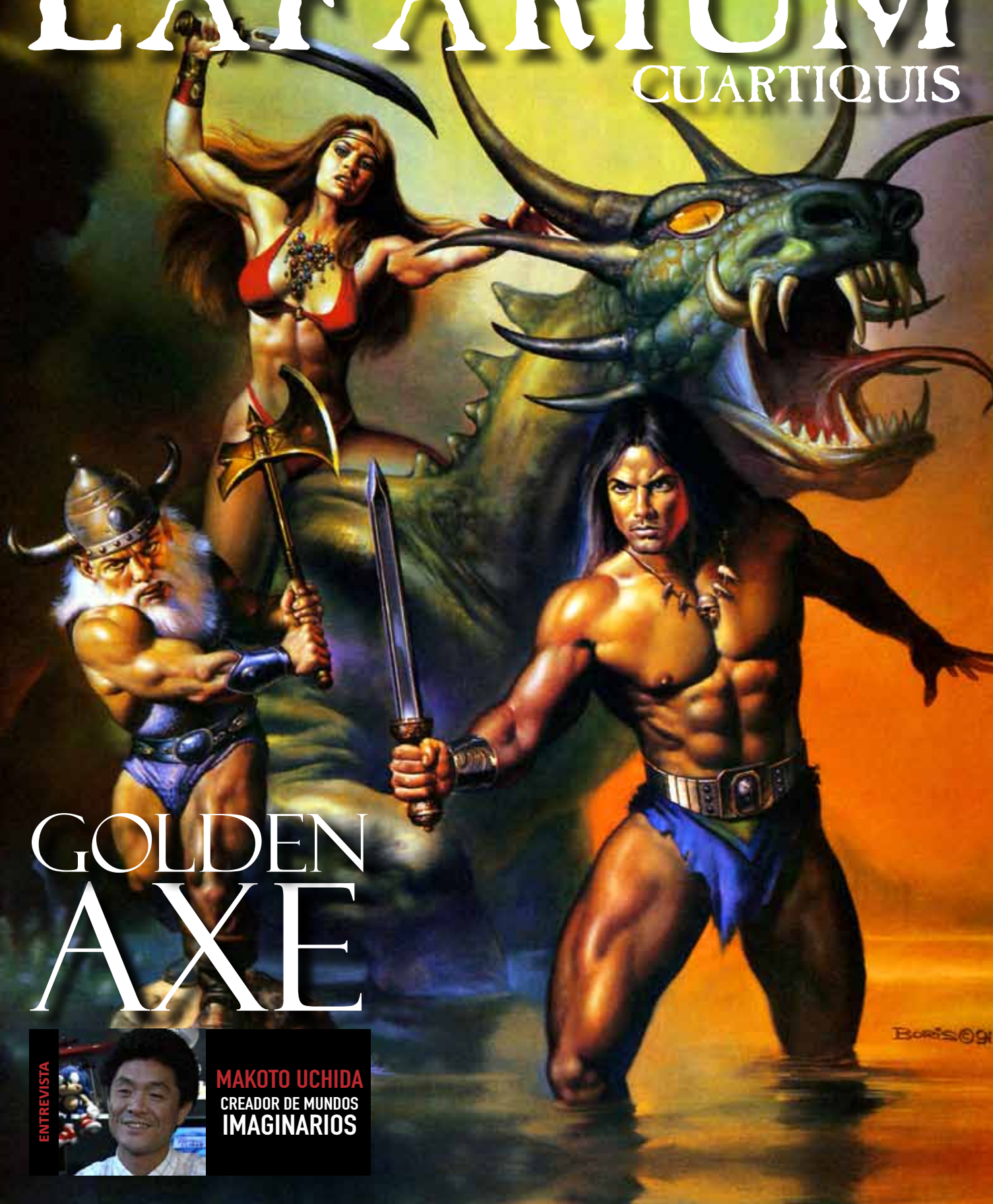


Codex Specialis

LAFARIUM

CUARTIGUIS



GOLDEN AXE

ENTREVISTA



MAKOTO UCHIDA
CREADOR DE MUNDOS
IMAGINARIOS

Boris O'Neil

Twilight Records and Gh Records
presents



The first album of KZ with 2 new bonus tracks,
new artwork, and a remastered sound.

More information:
www.twilight-records.com.ar - www.gradual.hate.info



¿En qué se diferencian los videojuegos de la década del 80 con los actuales? En que no pretendían emular deseperadamente la realidad, sino tan solo entretenernos. Aquellos personajes compuestos por toscos píxeles permitían que el jugador pudiera agregar

su propia imaginaria; jugábamos —como en mi caso particular— para evadir momentáneamente la vida cotidiana. Nos zambullíamos a los arcade para vivir aventuras coloridas y estridentes; jugábamos a las denominadas “aventuras gráficas” (o conversacionales) para vivir experiencias nuevas utilizando el razonamiento y el tacto. Siempre frente al computador, ordenador, televisor, consola o soporte necesario para enfrentar esta deliciosa experiencia.

Haciendo un breve repaso sobre los arcade games más emblemáticos de aquellos tiempos, encontramos a *Golden Axe*. Creado y programado por el japonés Makoto Uchida (parte del llamado “Team Shinobi”), su salida al mercado lo convirtió en un éxito inmediato. Lo seguirían distintas secuelas que expandirían el primer mundo planteado en el videojuego.

¿Qué lo hizo tan significativo? Su estética barbárica (estimulada por el film *Conan el bárbaro*), su jugabilidad intensa, sus escenarios y los tres protagonistas que nos permiten recorrerlos y usar la espada para hacer justicia a troche y moche en una tierra dominada por el oscuro Death Adder.

Me pareció interesante rescatar a *Golden Axe*, ya no como videojuego, sino como producto cultural representativo de una, podríamos decir, “Era de oro de los arcade games”. A tal fin logramos entrevistar a Makoto Uchida, que continúa trabajando en SEGA, la compañía a la cual ofreció otros productos también importantes como *Altered Beast* y *Alien Storm*. Dejemos ahora que este genial moldeador de universos en píxeles nos cuente en primera persona cómo fue el proceso de creación de esta pequeña joya, codiciada por los jugadores pasados y presentes.

Porque no jugamos para divertirnos. Jugamos para ser otros, y así poder respirar otras realidades, que nos den fuerza para afrontar estos oscuros tiempos que vive la raza humana. ❧

Diego Arandojo

SUMARIO



04. Makoto Uchida
El hacedor de clásicos

06. Golden Axe Myth
Vivir el mito



STAFF

DIRECTOR EDITORIAL
Diego Arandojo

EDITOR
Fernando eFe PI

DISEÑO
UnH Design

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la portada, puede ser reproducida, almacenada, o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, sin permiso previo de Diego Arandojo. Los contenidos vertidos en cada uno de los artículos son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores.

Inscripción en la Dirección Nacional de Derechos de Autor N° 948000. Todos los derechos reservados. Las imágenes utilizadas son a título ilustrativo y pertenecen a sus respectivos autores.

Lafarium Cuartiquis es propiedad de Lafarium Contenidos y editada por UNH EDICIONES
www.unhediciones.com.ar

Lafarium Cuartiquis N° 7 | Abril 2013
Buenos Aires - Argentina

MANO A MANO CON MAKOTO UCHIDA

EL HACEDOR DE CLÁSICOS

En su mirada está la picardía, la chispa de un creador único. Oriundo de Japón, el exitoso programador es dueño de una carrera clave en materia de videojuegos. Desde su trabajo en la compañía SEGA, nos relata cómo nació y creció ese videojuego llamado Golden Axe.

Por Diego Arandojo



En Yuria, el dolor es moneda corriente. En toda la región se siente la mano dura del temible Death Adder, usurpador del trono que antaño perteneció al Rey y a su hija, actualmente confiados en una oscura celda del castillo.

El pueblo tiene miedo. Respeta al tirano porque este, además del pavor que genera su sola presencia física, posee el emblema mágico más importante del reino: la Golden Axe, el Hacha Dorada.

Una pregunta resuena en el corazón de muchos yurianos: ¿Qué sucederá cuando la sangre del destituido regente y su primogénita sea derramada? ¿Cederá la Golden Axe sus secretos a Death Adder?

El viento arrastra las voces de los oprimidos, de los masacrados por el poder. Soñar es peligroso, pero existen algunos que todavía albergan la esperanza del cambio, de la reconstitución. Tres personas que

se dirigen hacia el centro del caos: una bella mujer, un musculoso guerrero y un anciano enano.

Los mueve la venganza. Los mueve la justicia. Los mueve la electricidad que sólo los verdaderos héroes llevan en la sangre. Sus nombres —aunque todavía sea prematuro decirlo— formarán parte de la Nueva Era que llegará a Yuria: Ax Battler, Tyris Flare y Gilius Thunderhead.

Ignora el tirano Adder, en su trono pútrido y rodeado de sus esqueletos danzantes, que su fin ya está marcado.

Orígenes de un mito digital

Entre los diferentes géneros que cosechó la era de los videojuegos se encuentra el denominado *beat 'em up*. Es un juego de acción en el cual el protagonista debe combatir a una serie de enemigos a través de

distintos niveles o plataformas, cada uno controlado por un boss (jefe, villano que da término a un nivel para el paso a otro).

En el año 1989, Sega lanzó un juego que marcaría un antes y un después en lo que respecta a los *beat 'em up*: Golden Axe. El producto se convirtió rápidamente en un éxito, tanto en la región asiática como en el resto del mundo. Su creador, un joven talentoso llamado Makoto Uchida, ya venía destacándose en el ámbito de los videojuegos desde 1988, cuando desarrolló para la misma compañía otro gran éxito: Altered Beast.

En la actualidad, Uchida trabaja en el SEGA Studio ubicado en la ciudad de Shangai, China. Desde allí respondió nuestras preguntas. Los invitamos a conocer a fondo cómo fue su entrada en el universo del entretenimiento.

⌘ ¿Qué significan los videojuegos para tí?

Es un instrumento para convertir mi imaginación en algo real.

⌘ ¿Cómo llegaste al mundo de los videojuegos?

Cuando era niño vivía en el campo. No existían las máquinas de arcade en mi pueblo, pero en la montaña había una zona para esquiar. Allí se encontraban algunos hoteles que sí tenían arcade. Cuando visité ese lugar logré tomar contacto con las máquinas de videojuegos. ¡Quedé totalmente shoqueado! Aquellos eran clásicos como Centipede y Breakout.

Este primer contacto marcó a fuego el espíritu del joven Uchida, a tal punto de convertirse en su principal afición.

⌘ ¿Qué sucedió después?

En el verano, luego de la temporada invernal, montaba mi bicicleta y subía la montaña. Esto lo hacía después de las clases en la escuela. Para un niño era un viaje realmente largo, pero el gran precio, la recompensa, era poder jugar a los arcade. Esta pasión fue la que me persuadió para ingresar en el mundo de los videojuegos.

Finalizados sus estudios secundarios, ingresó en el Muroran Institute of Technology de Japón. Hacia 1987, cuando terminó su formación académica, obtuvo un puesto de trabajo dentro de la compañía SEGA. El sueño de hacer videojuegos ya era algo concreto.

UñH
EDICIONES



⌘ ¿Cómo era el proceso de construcción de un videojuego en los años 80?

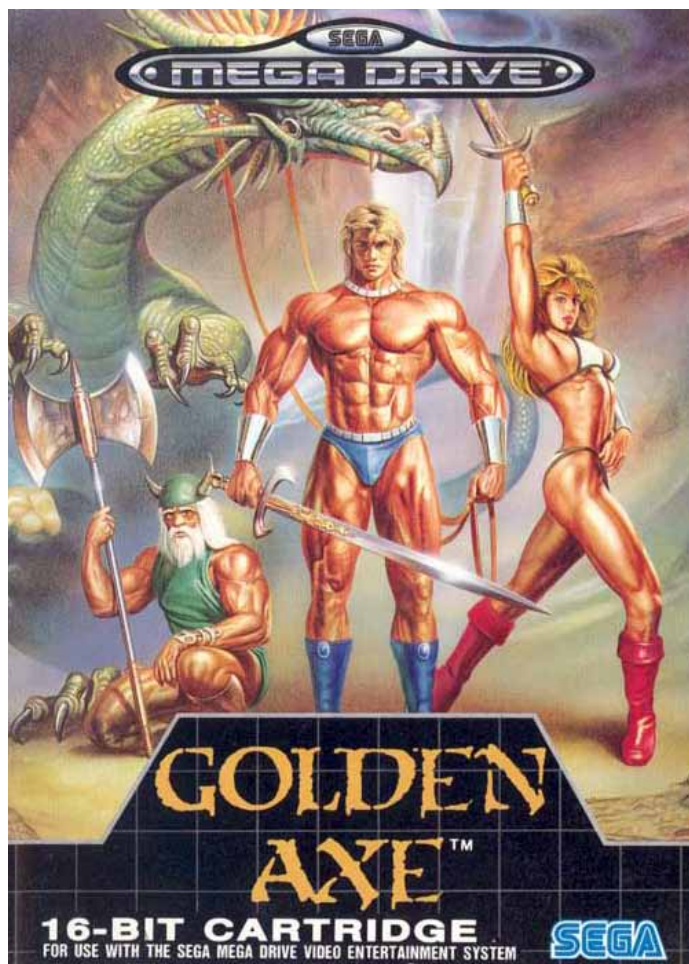
Cuando diseñábamos un juego en aquellos años teníamos que crear las dos cosas: el hardware y el software, e incluso, en algunas oportunidades, también el gabinete. Teníamos un pequeño equipo de personas trabajando y un modesto presupuesto disponible.

⌘ Estimo que debía ser muy difícil, ¿no?

Lo bueno era que no había tantos competidores. Ahora todo cambió. Ya no necesitamos tener conocimiento de hardware; ahora los recursos humanos son más grandes al igual que los presupuestos. Sin embargo, existen competidores en todo el mundo. La situación cambió bastante, pero lo que no se modificó fue el concepto básico de jugar un videojuego.

La bestia interior

Un centurión romano yace muerto en su tumba. Mientras despunta el alba sobre el camposanto, los insectos revolotean por el aire. Parece ser otra jornada más. Idéntica a las anteriores y a las venideras. Algo, desde el interior de la tierra, busca la luz. Una explosión, una ligera columna de humo y un tambaleante hombre como resultado. “¿Qué está pasando?” Se pregunta el centurión. Sin embargo no tiene tiempo para reflexión alguna: otra criatura brota de la tierra. Un muerto viviente que levanta sus pútridos puños con intención de atacarlo. Así comenzaba el célebre *Altered Beast*; el famoso



arcade que triunfó internacionalmente. En palabras de SEGA: “Lucha en la tierra de los mitos y peligros para rescatar a Atena, la hija secuestrada de Zeus. Para ayudarte, el Dios del Trueno te ha otorgado el poder de la Bestia Transformada. ¡Ahora cuando estés en peligro, deshazte de tu forma humana y transfórmate en poderosas criaturas dotadas con la fuerza de extirpar el mal que se esconde en cada esquina!”.

Estas transformaciones incluían la posibilidad de ser Hombre-Lobo, Hombre-Tigre, Hombre-Oso y Hombre-Dragón. Una tentación difícil de rechazar. Sobre esta obra, Uchida da su punto de vista.

⌘ ¿Cómo surgió *Altered Beast*?

Fue mi primer videojuego; el primero que diseñé por mi cuenta. Me acompañó un equipo formado por dos programadores, un compositor de sonido y dos artistas. Seis personas en total. La primera idea que tuve fue la escena de la transformación. Quería mostrar una gran transformación para todos los amantes del arcade y sorprenderlos. También quería que los personajes y el ambiente del juego fueran sorprendentes. Y creo que lo logramos.



Este producto volvió famoso tanto a Uchida como a sus compañeros, autodenominados Team Shinobi. En poco tiempo volverían a hacer historia.

Días oscuros en Yuria

Al año siguiente del lanzamiento de *Altered Beast*, Makoto Uchida y su equipo recibieron la orden de crear un nuevo juego; debía mantener la calidad y originalidad del anterior, y cautivar a los jugadores. Su creador nos relata el proceso.

¿Recordás cómo nació Golden Axe?

*Sí, claro. Una vez que *Altered Beast* estaba terminado, SEGA le pidió a nuestro equipo que desarrollara un juego de acción. En ese tiempo yo era un gran consumidor de los juegos RPG (Role Playing Game / Juegos de Rol) y quería intentar hacer un juego de arcade que tuviera las mismas sensaciones que los RPG. Y logré exitosamente hacer uno, que fue *Golden Axe*.*

El éxito fue tal que se convirtió en una de las más importantes franquicias de SEGA durante muchos

años. Fruto de esto fue una colosal cantidad de secuelas, que ya transcendían las máquinas de Arcade, para alcanzar las consolas, o máquinas hogareñas como la SEGA Megadrive o la SEGA Game Gear. Así llegaron *Golden Axe Warrior* (1990), *Ax Battler*, a *Legend of Golden Axe* (1991), *Golden Axe II* (1991), *Golden Axe - The Revenge of Death Adder* (1992), *Golden Axe III* (1993), *Golden Axe - The Duel* (1994) y la más reciente *Golden Axe, Beast Rider* (2008) para PS3 y XBOX 360.

Otro punto de expansión del culto a *Golden Axe* fue la música presente en esta obra, compuesta por Tohru Nakabayashi.

En el año 2008 se publicó una edición especial de 3 CD titulada *Golden Axe The Music*, que reunía todas las melodías originales del arcade y de la secuela *Revenge of Death Adder*, además de composiciones escritas especialmente para las versiones de SEGA Mega Drive, Génesis y Saturn, entre otras.

Pero, ¿cuál es el secreto de *Golden Axe*? En mi opinión, una interfase atractiva y cautivante desde su inicio; los títulos de entrada, acompañados por una música electrizante; el poder elegir con qué personaje jugar (*Ax Battler*, *Tyris Flare* o *Gilius Thunderhead*); los vastos niveles de juego, con sus respectivas fauna de ayudantes y enemigos, son algunos de los aspectos que atrajeron a jugadores de todo el planeta.

¿Cómo fue tu trabajo en el desarrollo de Golden Axe y sus secuelas?

*Yo diseñé sólo *Golden Axe* y *Golden Axe: Revenge of Death Adder*, y fue excitante. En las demás secuelas no participé.*

¿Qué personaje, dentro del universo de Golden Axe, es el que más te apasiona?

*¡Sin dudas, *Death Adder*!*



⌘ ¿Qué tiene Golden Axe que le permitió convertirse en un verdadero clásico?

No existe una sola razón y me llevaría más de una vida explicártelo (se ríe).

Makoto Uchida es tenaz en sus respuestas. Sus juegos hablan por sí mismos, sin necesidad de largas explicaciones.

Este verdadero hacedor de clásicos enfrenta en el siglo XIX un nuevo reto: los fans que deciden retomar su trabajo y ofrecer, gratuitamente y para descargar de Internet, nuevos videojuegos.

⌘ Recientemente un grupo de fans desarrollaron una versión de Golden Axe al estilo fangame, titulada Golden Axe Myth. ¿Cuál es tu opinión sobre estos juegos realizados por los fans? ¿Te parece bien que los consumidores puedan tomar las riendas de algunos productos que han quedado en desuso y así crear nuevas historias?

Personalmente me siento muy honrado y feliz por esto. Pero oficialmente SEGA no lo permite, ya que Golden Axe sigue siendo un producto muy importante y rentable para ellos.

Misión: exterminar a los invasores

Con dos éxitos en el bolsillo, el Team Shinobi ya era un grupo reconocido y aplaudido internacionalmente. Su habilidad, imaginación y calidad los distinguían del resto de los productores de Arcade. En 1990 ofrecieron al público una nueva creación: Alien Storm, también vía SEGA. La premisa: "Extraños seres mutantes se han apoderado de la ciudad. Destrúyalos antes de que se apoderen del planeta. Haga uso de sus pistolas de rayos, lanza-llamas, látigos, etc, etc. Luche desde dos perspectivas diferentes, incluyendo pantalla tridimensional.



El interés sigue vivo en este tipo de juego clásico". Al igual que en Golden Axe, disponemos de tres personajes para emprender esta brutal carnicería de extraterrestres: Karen, Garth y Scooter, el robot. Durante el día trabajan en una furgoneta que vende comida chatarra llamada Alien Burguers, que luego de un llamado de emergencia se convierte en Alien Busters. Estos gastronómicos se encargan de pulverizar con potentes armas a los viscosos alienígenas, presentes en las calles de la ciudad.

Tanto Golden Axe como Altered Beast y Alien Storm parecen formar una trilogía, tanto en el sentido estético como narrativo, por fuera de las historias planteadas en cada uno de estos videojuegos.

⌘ Creo, en mi visión particular, que ya son productos de culto. ¿Por qué crees que aún seguimos jugándolos después de 25 años?

Las personas aman jugar a esos juegos constantemente porque forman parte de sus recuerdos de juventud; esos momentos de diversión cuando eras niño, cuando pasabas tiempo con los arcade. ¿No

es así? También hay otra razón. Esos juegos poseían una atmósfera única, producto de mi trabajo y el de Hokari y Haga, el Team Shinobi, como nos decían en la compañía. Mientras desarrollábamos los productos discutíamos sobre cómo hacer más feliz al jugador. A veces pasábamos un día entero discutiendo, ¡pero era muy divertido! Fui muy afortunado en conocer a mis compañeros y tener la chance de trabajar con ellos.

Nuevos retos

En 1992, Uchida formó parte de la gestación de Golden Axe: the Revege of Death Adder, cuya interfase gráfica superó con creces a su predecesor de los años 80. Con el correr del tiempo diseñó otros juegos como Wing War, Manx TT Superbike, Die Hard Arcade, Alien Front o el memorable Dynamite Cop, entre otros. Sin embargo el recuerdo de aquella trilogía que lo convirtió en una figura famosa del ámbito de los videojuegos seguía presente en el corazón de SEGA y el de sus consumidores. Esto condujo a que Makoto Uchida fuera designado para crear ya no una secuela, sino un nuevo producto inspirado en el original Altered Beast, para la consola PlayStation 2. Era tiempo para dar luz verde al Proyecto Bestia Alterada.

⌘ Hablemos sobre el Project Altered Beast...

Yo quería mostrar una mejor transformación del personaje a todo el mundo. Toda la escena de la transformación que puedes ver en el juego fue diseñada por mí, mientras que las otras partes fueron realizadas por otros del equipo. Inicialmente yo tenía una idea propia sobre este videojuego, pero a la compañía no le gustó. Ellos dijeron "tu idea parece un circo", y tal vez tenían razón. Entonces me percaté de que no necesitaban a Altered Beast, sino sólo su nombre. Fue triste, pero en ese punto tuve que apartarme.

Por fuera de la falta de sintonía entre Uchida y SEGA, el resultado fue un juego interesante y con una calidad gráfica realmente soberbia; seis transformaciones permiten al jugador ponerse en la piel de diferentes bestias. El texto de venta anuncia: "¡Explora tus demonios interiores! ¡Libera tu furia! ¡Altera tu realidad! Como parte de un operativo militar eres enviado a investigar un peligroso brote genético. Perseguido por tu pasado muy pronto

descubrirás que la línea que separa lo humano de lo bestial se borrará, hasta que lo único que quede sea el salvaje deseo de revelar la verdadera naturaleza de Altered Beast".

Cinco minutos en el futuro

Mucho ha cambiado desde 1987. Sin embargo, reside en Makoto Uchida el mismo anhelo y la misma convicción: permitirle al jugador un momento de esparcimiento, vivir una aventura, sentirla, encender su mente y llevarla hacia nuevos horizontes. Esto nos sitúa en un punto más bien filosófico de los arcade y de los videojuegos en general.

⌘ ¿Por qué crees que todos los seres humanos necesitamos videojuegos?

Las personas necesitan entretenimiento en sus vidas. Sin eso, la vida se vuelve soporífera y aburrida. Entonces los videojuegos nos permiten pasar un buen rato en un período corto de tiempo.

⌘ ¿Cuál sentís que será tu legado para las generaciones futuras? ¿Cómo te gustaría ser recordado?

Espero que todos los que alguna vez fueron niños sigan amando mis juegos durante mucho tiempo. Ese sería mi legado. Y también me interesa darle la oportunidad de poder jugar con esos clásicos a los nuevos niños y jóvenes.

Así termina nuestra entrevista con este verdadero artífice de clásicos. Un hombre que supo hallar los elementos vitales para conformar una serie de videojuegos que alumbraron la noche de cientos de millones de jóvenes en distintos puntos de la Tierra. Su legado no sólo será recordado en tiempos venideros, sino jugado con la misma intensidad que antaño. ⌘



VIVIR EL MITO

Los mitos no se hacen, se viven. Esta podría ser la metáfora para un grupo de talentosos italianos que desarrollaron esta precuela de Golden Axe. Oscar Celestini, artista y programador, se encarga de informarnos sobre el proceso de creación de este "fan game".

Por Diego Arandojo



En el año 2011, un entusiasta grupo de italianos ofreció al mundo un fangame titulado Golden Axe Myth. Se trataba de una precuela del famoso videojuego creado por Makoto Uchida en los años 80. La historia: "El Imperio de las Tierras Unidas ha sido el Símbolo Real de prosperidad y poder desde tiempo inmemorial. Pero ahora el mal se ha introducido en el Imperio, y el Hacha Dorada ha sido robada. El Consejo de Defensores fue engañado y se encuentra desorientado. Sin embargo los mejores cuatro guerreros de todo el Reino ya se encuentran en busca de

recuperar lo robado. El Consejo les otorgó el poder de la Magia Elemental, debido a los grandes peligros que enfrentarán. Pero estos cuatro no conocen ni el miedo ni la duda. En sus corazones y mentes hay una sola premisa: recuperar el Hacha Dorada".

Oscar Celestini, ilustrador y diseñador, junto a Rosita Amic, se encargó de construir el arte de este videojuego, realmente fascinante, con una fuerte estética animé. Desde Europa, el artista contesta nuestras preguntas que apuntan a conocer más a fondo cómo fue la gestación de este juego, el cual es totalmente gratuito para su descarga desde su web oficial en Internet: www.goldenaxemyth.com.ar

⌘ **¿Cómo fue tu primer contacto con la versión original de Golden Axe?**

Cuando tenía 5 años veía a los otros niños jugar a la versión Coin-op (máquina arcade). Yo amaba ese videojuego, pero no me gustaba jugarlo solo porque me daba miedo. Así que me quedaba parado viendo jugar a otros.

⌘ **Para aquellos que no conocen la historia del videojuego original, ¿podrías contárnosla?**

Es muy simple. Se trata de tres héroes que se embarcan en un viaje épico para vengar la muerte de sus familiares a manos del villano Death Adder.

⌘ **¿Qué significa para tí Golden Axe? ¿Es sólo un juego o algo más?**

Para mí es un recuerdo feliz, una sensación cálida que sentí en los primeros años de mi infancia.

⌘ **¿Tienes algún personaje favorito en la saga Golden Axe?**

Por supuesto: Gilius Thunderhead, el enano.

Recorrido el primer tramo de la entrevista, nos volcamos de lleno al trabajo que le demandó a este equipo la creación del fangame.



¿Qué los motivó a crear Golden Axe Myth?

Al principio la pasión. Luego un poco el desafío de trabajar en el arte del píxel, como hacían las grandes compañías SEGA y CAPCOM, entre otras.

Contame la historia del universo que plantea el videojuego...

Es la historia previa al primer Golden Axe, un año antes de que Death Adder asesinara a la familia de los héroes. En nuestro relato, Death Adder también fue un héroe junto con Ax Battler, Tyris Flare y Gilius Thunderhead. En Golden Axe Myth conocemos por qué se transforma en un villano.

¿Cómo fue el proceso de creación de este nuevo juego? ¿Cuánta gente estuvo involucrada?

No tantos. En principio yo como ilustrador y diseñador gráfico, Marco Baritonomarchetto como modelador y, con el paso de los años, Gianluca Pappalardo aportó la musicalización, Riccardo y Valentina nos ayudaron a grabar y organizar los 'frames', y finalmente Rosita, quien creó algunos de los diseños estéticos del juego.

¿Cuánto tiempo les llevó terminarlo?

Cerca de cinco años. Trabajamos en nuestros tiempos libres, de ahí el motivo por el cual nos llevó tanto tiempo terminarlo.

El resultado fue soberbio: un juego muy dinámico y poseedor de una estética rica en escenarios y personajes, además de una fabulosa musicalización, que toma elementos del original Golden Axe para potenciarlos y conjugarlos con composiciones propias de Gianluca Pappalardo. Este soundtrack puede descargarse también de la web oficial. Ahora pasamos a un tema candente...

Con el lanzamiento de Golden Axe Myth, ¿tuvieron algún problema legal con SEGA?

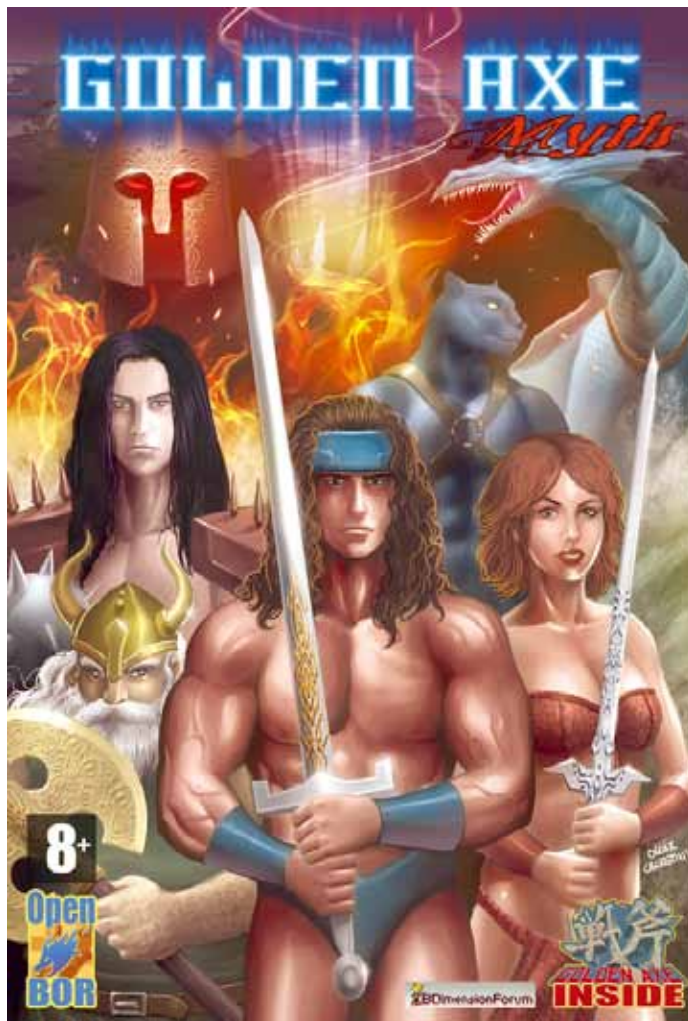
No. De hecho el grupo en Facebook de SEGA GROUP nos ayudó en la promoción del juego una vez que lo lanzamos. Nadie se preocupó por este asunto porque nuestro juego es en realidad uno nuevo, con una historia original, además del arte y la música. Nada le fue sustraído a SEGA. Además, y por sobretodo, nuestro juego es totalmente gratuito. Jamás pedimos dinero por nuestro trabajo. Todo el mundo puede jugar a Golden Axe Myth. Es nuestro pequeño tributo a la saga original.

Estoy fascinado con el mundo de los fan-games. Existen muchos artistas, programadores y diseñadores que están trabajando en este género emergente, sólo por el amor al juego. Mientras que las grandes compañías lo hacen para generar exclusivamente dinero. ¿Qué opinión te merece esto?

Yo creo que antes del dinero existe un gran estudio, una gran experimentación. Los fangames son parte de esto; son la evolución superior, el paso siguiente. No se trata sólo de pensar en hacer dinero, sino en convertir el trabajo en una pasión, trabajar feliz. Por ejemplo: actualmente aprendí a hacer dinero creando gráficos e ilustraciones para las compañías de videojuegos.

Los fangames son una gran fuente de inspiración para las personas y también para las compañías profesionales, ya que lo que la gente trata de crear es, sin dudas, lo que la gente quiere. Tal vez un montón de juegos podrían funcionar mejor si las grandes compañías tomaran la inspiración de los grupos más indie que desarrollan videojuegos. Para la industria formal y maciza, en términos de historia institucional, es —en líneas generales— difícil





aceptar la evolución. Ya ha sucedido con la irrupción de los formatos de música digital como el mp3, y las descargas de material bajo copyright, tanto en el arte como en las otras ramas de la producción humana. Todo cambio demanda tiempo. Es el elemento que siembra caos al existente orden.

Quizás los fangames son, como dice Oscar, el paso siguiente, la evolución del mercado de los videojuegos; ya queda atrás la idea del creador en su espacio privado, disparando contenidos a los consumidores pasivos. Ahora vivimos la era del prosumidor; el que consume y también crea.

⌘ ¿Estás preparando otros juegos como Golden Axe Myth?

No. Estoy trabajando en otros proyectos más pequeños, pero totalmente originales, ya no tributos. Si pudiera me encantaría desarrollar, sin dudas, una recreación o secuela de Altered Beast.

Entre estos proyectos más personales encontramos uno que, en mi visión, tiene potencial: Out of Hell.

⌘ Cuéntame de qué trata Out of Hell...

Es un videojuego simple, con gusto a retro-juego, en el sentido de que estoy tratando de recuperar la esencia de los antiguos juegos. Mi idea es desarrollarlo y luego comercializarlo online, con un costo muy bajo para que la gente pueda adquirirlo. Será un juego completo y espero que entretenga a aquellos fans nostálgicos de los juegos, con una excelente atmósfera y gráficos.

⌘ El avance de la tecnología 3D, incluso ahora con la llamada "realidad aumentada", lleva a que los gráficos de los videojuegos sean cada vez más reales. En cambio, muchos están desarrollando juegos con la antigua interfase del píxel, del 2D. ¿Qué es lo que más añoras de aquellos juegos de los años 80 y 90?

Extraño el sentimiento, el misterio que ofrecía la aventura fantástica. Si ahora puedo ver cada milímetro de un rostro humano en su máximo detalle, no voy a tener la posibilidad de que mi imaginación vuele. Cuando jugaba a un videojuego que tenía un fondo totalmente negro y un grupo de píxeles blancos volando, en mi cabeza fantaseaba con un mundo maravilloso y completo, que era personal y perfecto. Esto es lo que ningún realismo 3D o de gráfica realista podrá jamás reproducir.

Hay verdad en las palabras de Oscar Celestini. Para todos aquellos que entramos en el mundo de los videojuegos en los años 80, diez píxeles unidos podían representar una nave espacial o lo que tu imaginación quisiese. Ahora hay una salvaje carrera por reflejar en extremo la realidad; copiarla hasta en su detalle más burdo. Se está perdiendo el amor por el jugar, el entretenimiento puro. Pero todavía existen los rebeldes. En ellos está depositado el futuro del 2D. ⌘



TWILIGHT

RECORDS

music from dusk to dawn

CDs • DVDs • VINILOS

PICTURES DISC • EDICIONES LIMITADAS

REVISTAS • MERCHANDISING • REMERAS

Gothic • Electro • Medieval • Ambient

Noise • Dark Folk • Marcial

EBM • Metal y mucho más...

ENCONTRÁ TODO LO QUE BUSCÁS

EN EL ÚNICO LUGAR DE LA ARGENTINA

ESPECIALIZADO EN

MÚSICA OSCURA

Corrientes 753 Loc. 55 | Galería Corrientes Angosta • Ciudad de Buenos Aires • Argentina
Ablerto de lunes a viernes de 12 a 20 hs.

GH RECORDS

INDEPENDENT LABEL



DARK AMBIENT ELECTRO NEOCLASSIC & ORCHESTRAL
RITUAL NOISE EXPERIMENTAL INDUSTRIAL NEO FOLK

www.gradualhate.info

